

Prezentace podléhá autorským právům.
Jakékoliv použití/citace v rámci veřejné prezentace / veřejného použití je striktně zakázáno.







100,000,000,000
(100 bilión)

× 10,000 =

1,000,000,000,000,000
(1,000 trilión) =

1 trilión bytů/sek.





Tvorba paměti potřebuje:

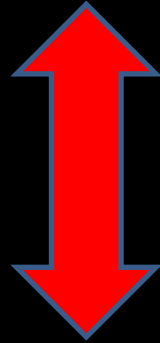
Pravidelnou údržbu –

- musí se přehrávat
- a napojit do širších engramů

Spánek – pro konsolidaci a pro čištění plevelu

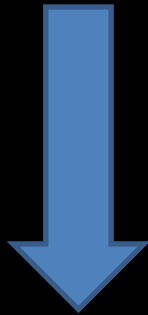
KRÁTKODOBÁ PAMĚŤ = INFORMACE

Chemické změny v neuronech vedou ke společné signalizaci



DLOUHODOBÁ PAMĚŤ = VĚDOMOST

Opakované signalizace vedou k anatomickém spojení a tvorbě engramů



HLUBŠÍ UVAŽOVÁNÍ = MOUDROST

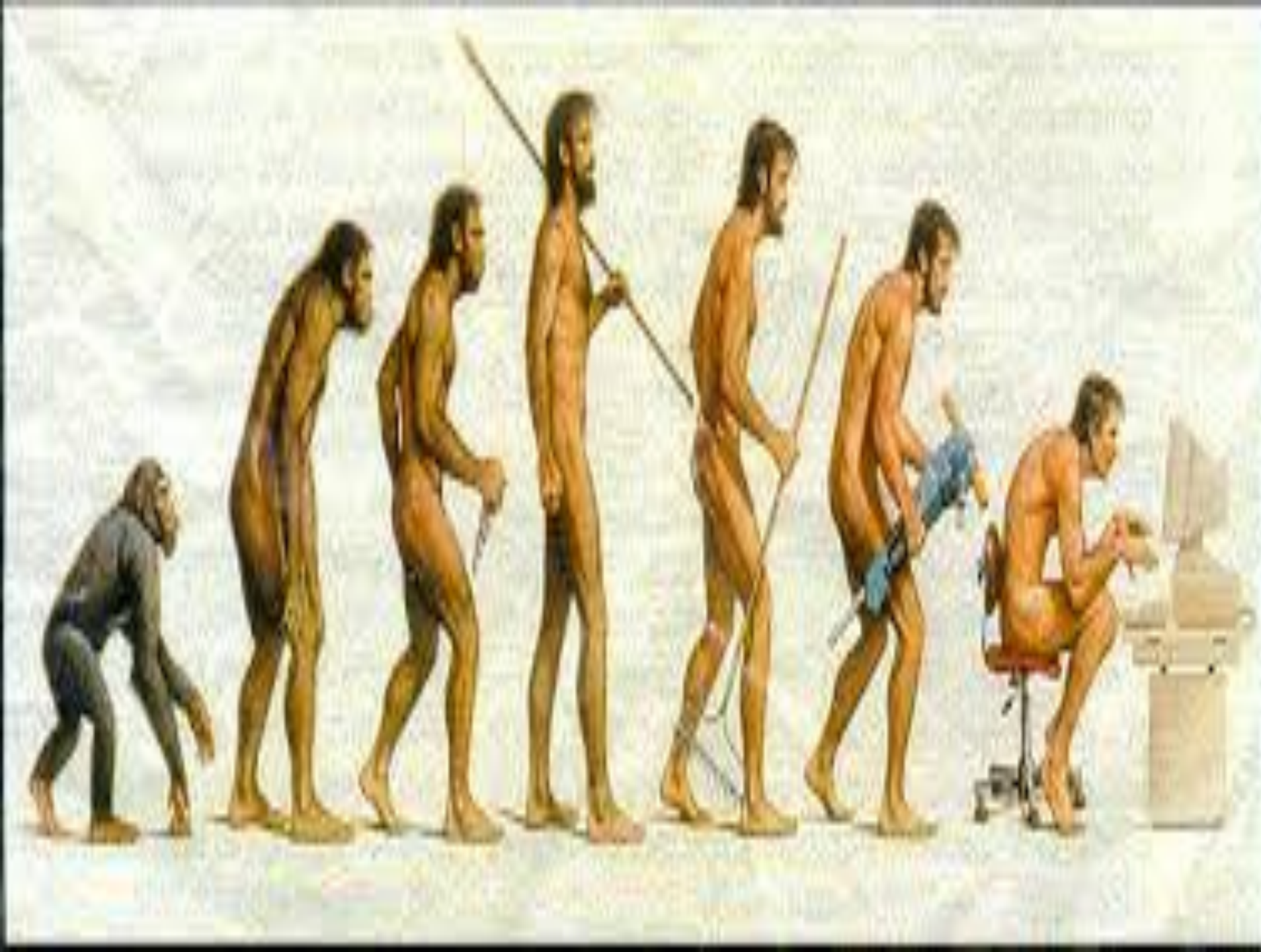
Propojení anatomických center

Přes nové spoje.
Ty se tvoří přes:

1. POROVNÁVÁNÍ

A

2. DÉLÁNÍ CHYB (!)





© TAYLOR ARGENZO

MOZEK INTEGRUJE ČTENOU INFORMACI LÉPE, KDYŽ JÍ FYZICKY DRŽÍ V RUCE

Mozek „vidí“ písmo jako fyzické předměty, které jsou „zarámované“ ve stránce.

Otáčení stránek dělí text do jednotlivých částí pro založení i vytažení z paměti.



Držení papíru rekrutuje více mozkových cest pro jeden akt, čímž se trasy „posílí.“

Světová statistika

- ✓ 78% lidí vlastní TV
- ✓ 73% lidí vlastní mobilní tel.
- ✓ Internet: 54% světa (85% EU).
- ✓ FB: 2.23 bilion lidí
- ✓ Twitter: 335 milion lidí
- ✓ Instagram: 1 bilion lidí

Průměrný občan ČR:

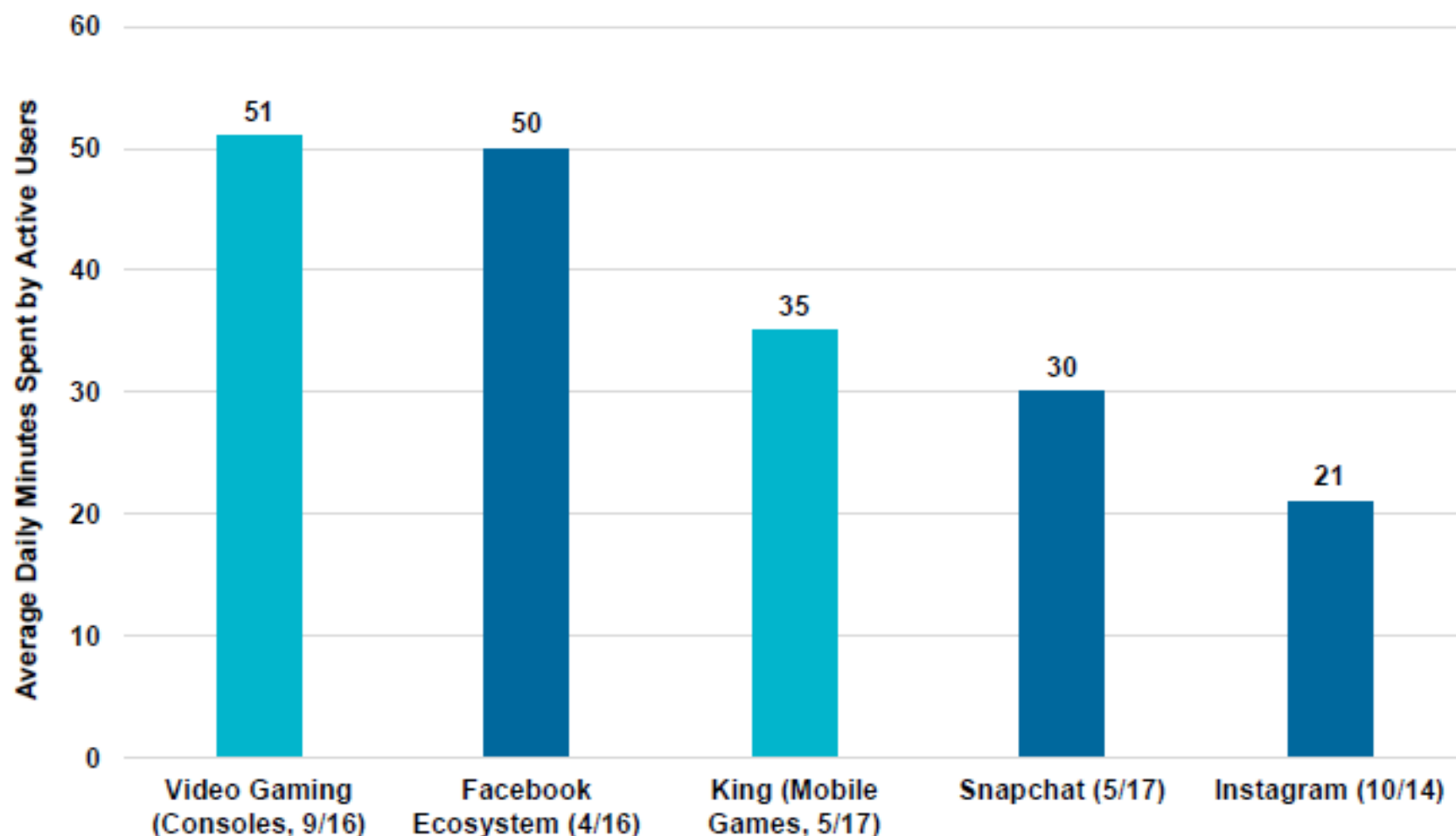
- kontroluje svůj mobil 50X denně, email 13h týdně**
- dívá se na obrazovku 7h denně**

- 25% lidí s FB/Twitter je používají pro komunikaci mezi sebou i když jsou oba doma**
- Více než 50% lidí s FB si po probuzení otevřou své konto než udělají cokoli jiného**



Video Gaming = Most Engaging Form of Social Media

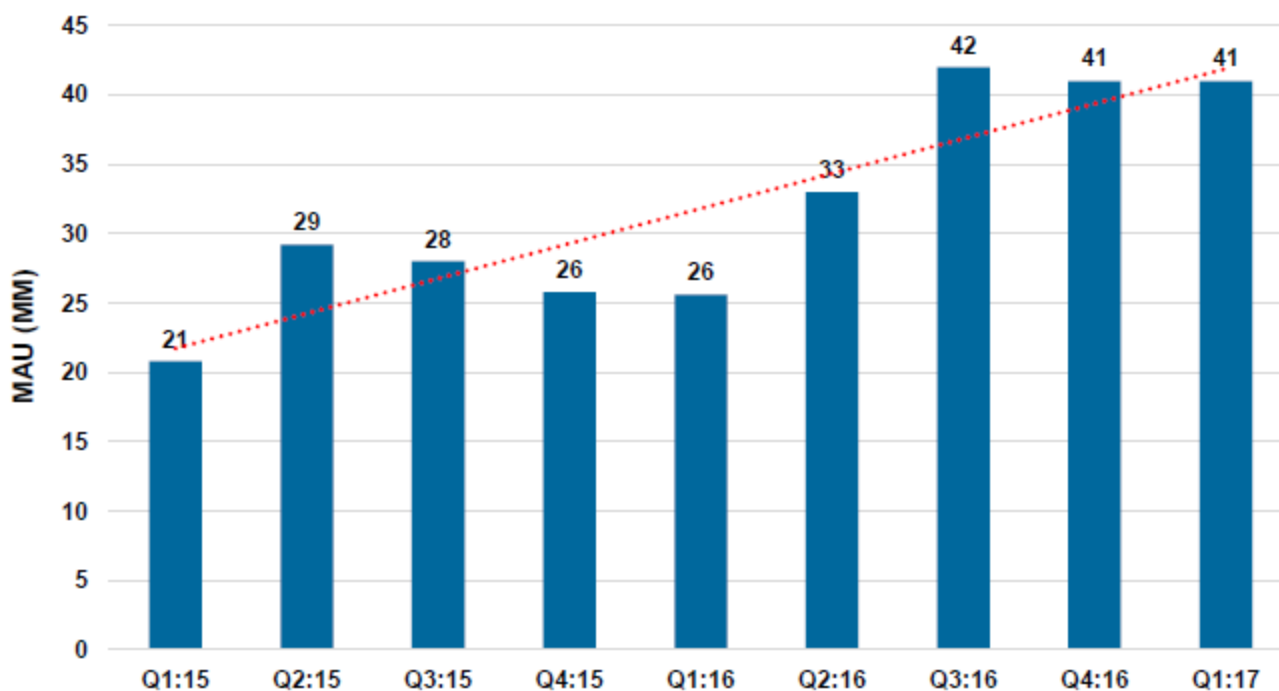
Daily Minutes Spent per User Across Select Digital Media Platforms



...Collaborating – Social Connection / Leadership =
Learn From / Work With Others...

Blizzard = Millions Playing Together Online, Global

Key Multiplayer Franchises = World of Warcraft + Diablo + Starcraft + Overwatch



eSports = People Watch What They Play...

**League of Legends Expands from Home to Staples Center, LA
(Worlds 2016 Finals = ~20K in Stadium + 43MM Online)**



BĚHEM POSLEDNÍCH 25 LET :

- ✓ IQ SE NEZVYŠUJE – KONEC FLYNN EFFECT
- ✓ KLESAJÍ VÝSLEDKY NA STANDARDIZOVANÝCH TESTECH
- ✓ PROCENTO LIDÍ S DEPRESÍ SE ZDVOJNÁSOBIL
(u adolescentů se zvýšil o 70%)
- ✓ VÍCE NEŽ 50% STUDENTŮ TRPÍ UZKOSTÍ
- ✓ POČET SEBEVRAŽD/občanů SE ZVÝŠIL O 25%
(ČR je v EU nadprůměrná - 4/den)

VLIV TECHNOLOGIE NA MYSL A NA SPOLEČNOST

Typ média, ve kterém jsou informace
podané, zásadně ovlivňuje jejich
interpretaci a další chování

(Marshall MacLuhen – The Media is the Message, 1964)

“Cellphones on table reduce conversation” -

5,910,000 odkazů na Google

Vyžadují POZORNOST, i když jsou vypnutý ale blízko.

Narušují aktivní paměť a dialog tím, že všichni vědí, že přerušení může přijít kdykoliv.

Prokazatelné dopady:

- Snižují kvalitu konverzace, empatie
- Omezují pozitivní pocity ke skupině/tématu
- Horší výsledky jednání - brzdí jejich optimalizaci
- Horší pracovní výsledky

FACEBOOK (a soc. síť)

“Je vymyšlená lidi zachytit..čas od času ti dá trochu dopaminu, aby ses vracel...”

a tím

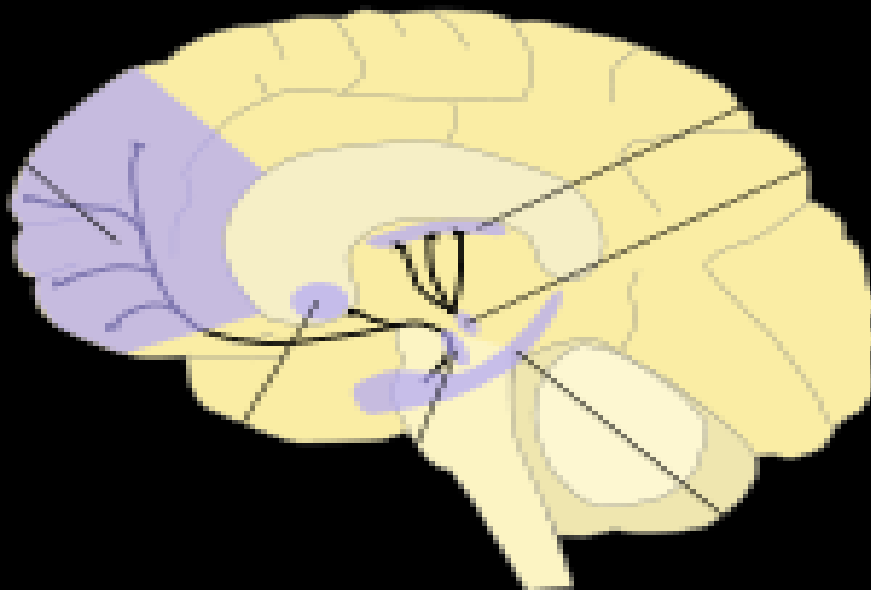
„zneužívá slabost v lidské psychologii“

která

“změní vztah člověka ke společnosti.

A jen Bůh ví, co to udělá s mozky našich dětí“

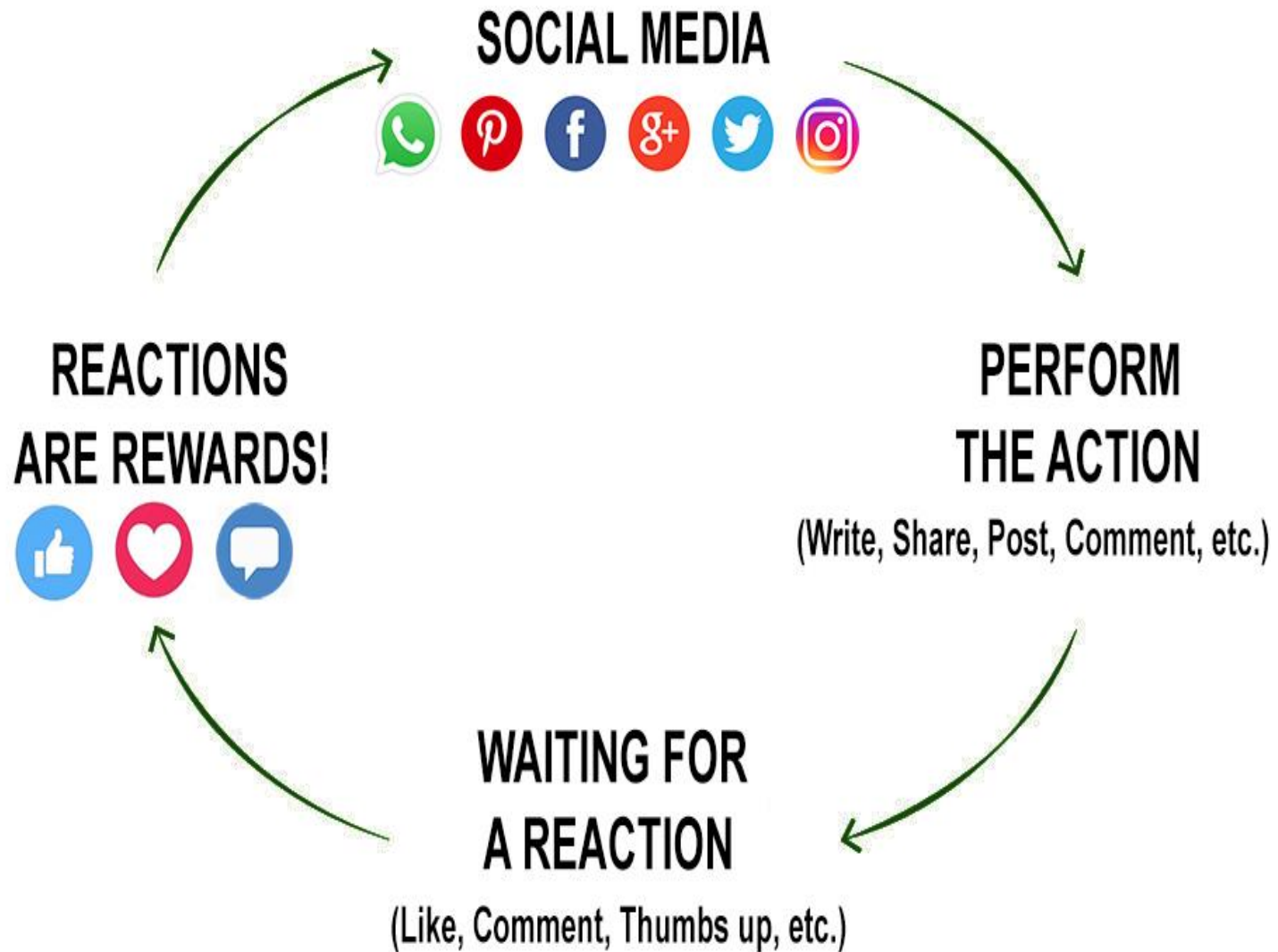
**- 11.2017. Sean Parker,
Zakládající president Facebook**



Nosič signálů v mozku, které souvisí s očekáváním a získáním odměny.

Opakovaná aktivace vede k opakování chování a postupně k závislosti .





JAK MLÁDEŽ (13-19 let) KOMUNIKUJE

2012

2018

OSOBNĚ

49%

35%

TEXT

33%

32%

FB/SOC SÍTĚ

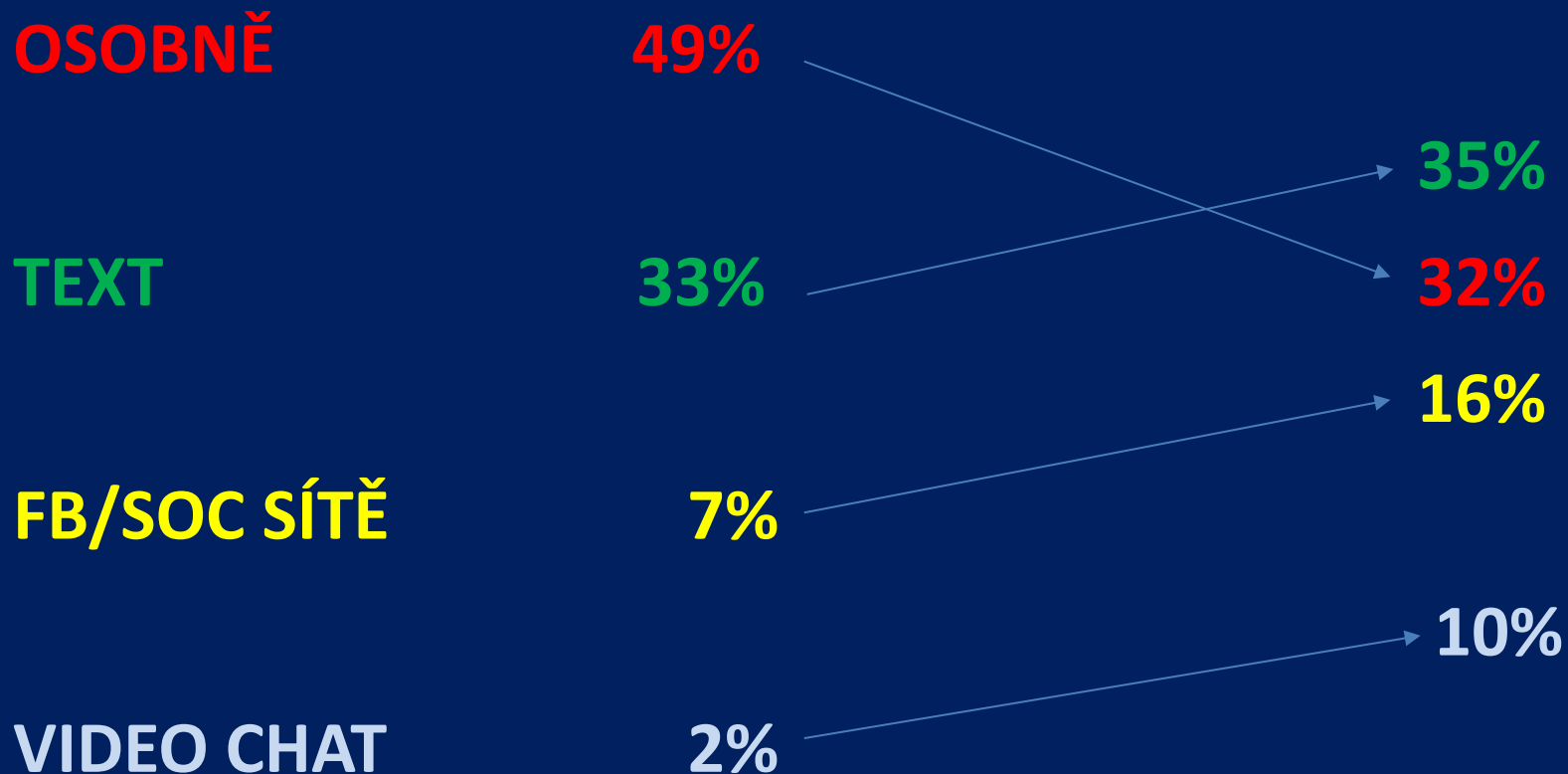
7%

16%

VIDEO CHAT

2%

10%



Společenské dopady technologie

**Závislost na technologii podkopává
zavedené neuro-evoluční mechanismy**

**Lidský druh se postupně mění ze skupin
diverzifikovaných členů s jasnou identitou do
izolovaných členů v rámci super-druhu s
kolektivním myšlením a kolektivním vědomím.**



Neurologické dopady technologie

1. Internet a počítače mění způsob jak mozek přebírá a procesuje informace. Vše je percepční. Připoutá naši pozornost, je vztahový partner. Pak se myšlenky vypaří.
2. Tohle podkopává evoluční schopnosti mozku a přirozený proces jak mozek se učí a myslí.
3. Tím se změní neurochemické procesy a trasy v mozku (orbitální kortex/frontální lalok)

Tyto změny pak platí, ať člověk
POUŽÍVÁ INTERNET/POČÍTAČ, ANEBO NE

Reshaping the brain

MULTITASKING ON COMPUTERS

Linked with lower grey matter density in anterior cingulate cortex. Potential impact on blood pressure and heart rate as well as empathy and decision-making

INTERNET ADDICTION

Linked with lower grey matter volume in right frontal pole. Potential impact on decision-making and willpower

INTERNET ADDICTION

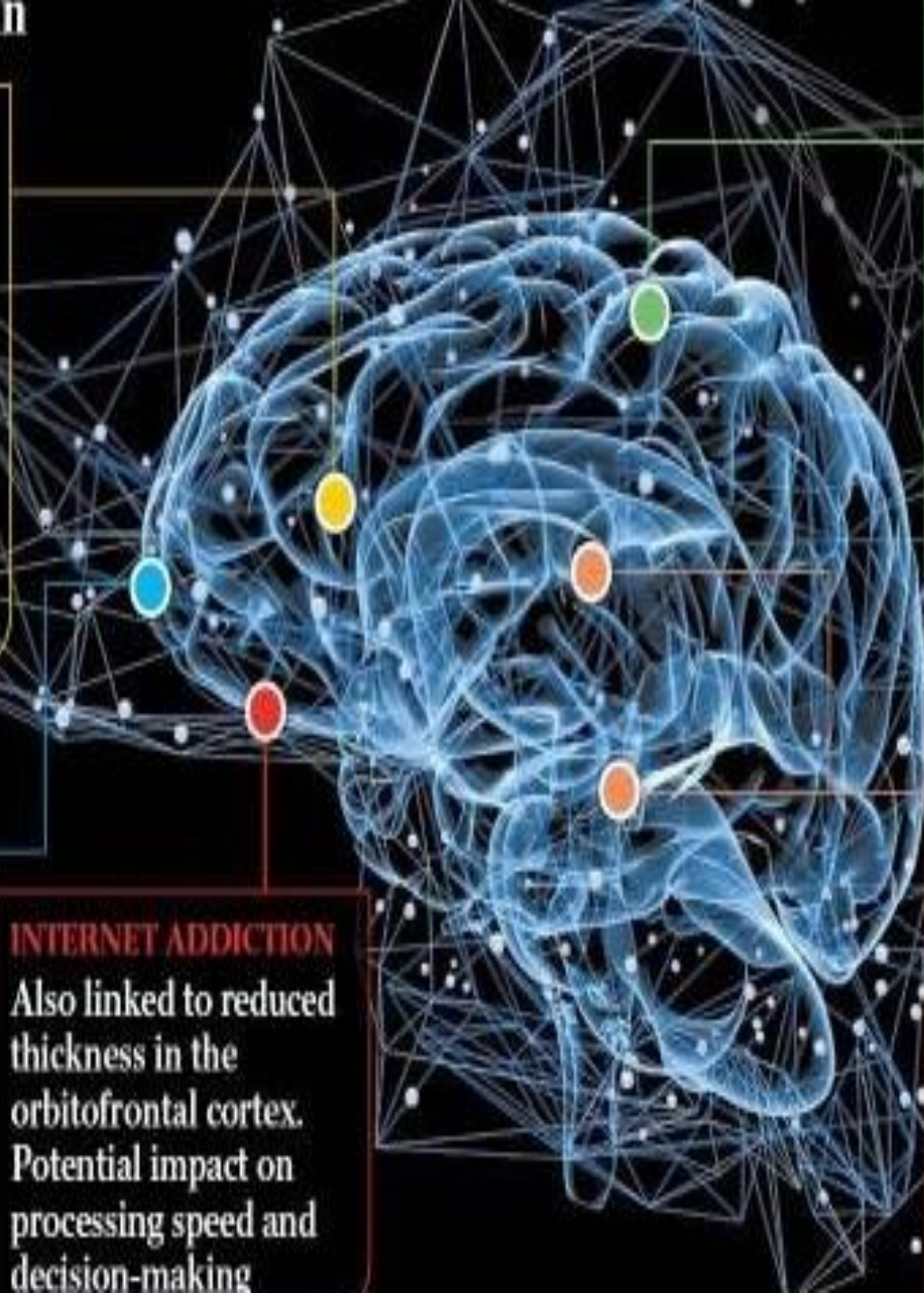
Also linked to reduced thickness in the orbitofrontal cortex. Potential impact on processing speed and decision-making

REPEATED SMARTPHONE SWIPING

Remaps the representation of the hand in the sensory cortex, suggesting that using digital devices shapes sensory processing

VIDEO GAMING

Linked with cell growth in striatum and cell decline in hippocampus. Potential to increase need for instant gratification and risk of schizophrenia, depression and dementia



**Jestli počítač bude umět myslet
jako člověk není správná
otázka.**

**Správná otázka je, jestli lidi
budou umět myslet jinak, než
jako počítač.**

Existenční hrozby technologie:

Odpad „priorit přírody“

**Přehnanost sociální touhy s upřednostněním
„přijetí“ a „rovnosti“ za každou cenu, až tak, že**

PRAVDA SE STÁVÁ POHYBLIVÁ

Nástup „DEEVOLUCE“



Oficiální stanovisko Americké pediatrické akademie a W.H.O. k digitálním médiím:

- **Žádné obrazovky pro děti do 2 let.**
- **2-5 let: Maximum 1h denně, ale
POUZE se supervisí !**
- **Více než 5 let: Maximum 2 h denně, pouze se
supervisí či kontrolou obsahu.**
- **Nikdy během jídla. Nikdy 1h před spaním**

FRANCIE 2018:

**Žádné mobilní telefony v žádné škole kde jsou žáci
mladší než 16 let**

**Žádné mobilní telefony při žádné přednášce
pro všechny školy**

**Žádné telefonování/textování při jízdě, žádné
textování za volantem, i mimo jízdu**

MOZEK JSME MY

Tvorba „pozitivní frustrace,“ porovnání a diskuse jsou základem optimálního myšlení pro řešení rizik běžného života a pro tvorbu osobní i společenské zodpovědnosti.

CO TOMU BRÁNÍ:

Komerční zájmy - rodiče - škola - společnost

- ✓ Závislost na technologii, pohlcení do společenských sítí
- ✓ Důraz na úspěch
- ✓ Upřednostnění (finančního) blaha
- ✓ Přehnanost na rovnost a homogenizaci
- ✓ Kultura nárokování



KDO TU PŘEMÝŠLÍ?

**KDO JE TU
ŠŤASTNĚJŠÍ?**



HUMAN EVOLUTION?

That shit went downhill when we started celebrating Stupidity

-Pushkura[5 Sticks

